

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re the Application of : Ken KUTARAGI, et al.

Filed : Concurrently herewith

For : IN-CONTENTS ADVERTISING METHOD,....

Serial No. : Concurrently herewith

February 8, 2001

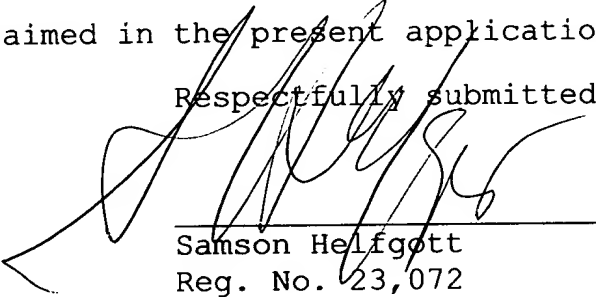
Assistant Commissioner of Patents
Washington, D.C. 20231

SUBMISSION OF PRIORITY DOCUMENT

S I R:

Attached herewith are Japanese patent application No.
2000-241861 of July 4, 2000 and 2000-375096 of December 8, 2000
whose priority has been claimed in the present application.

Respectfully submitted


Samson Helfgott
Reg. No. 23,072

HELFGOTT & KARAS, P.C.
60th FLOOR
EMPIRE STATE BUILDING
NEW YORK, NY 10118
DOCKET NO.:SCEI 18.302
BHU:priority

Filed Via Express Mail
Rec. No.: EL522394201US
On: February 9, 2001
By: Brendy Lynn Belony
Any fee due as a result of this paper,
not covered by an enclosed check may be
charged on Deposit Acct. No. 08-1634.

JCE21 U.S. PTO
09/780995



SC 00170 US00

PA 248- US00

日 本 国 特 許 庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

JC821 U.S. PTO
09/780995
02/09/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 7月 4日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-241861

出 願 人

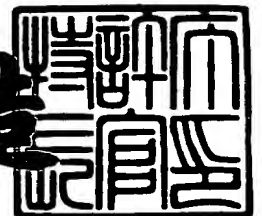
Applicant (s):

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

2001年 1月12日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2000-3110463

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI00056

【提出日】 平成12年 7月 4日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 久夛良木 健

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 岡本 伸一

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 島川 恵三

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 久保 亮

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

【氏名】 鍵和田 浩

【特許出願人】

【識別番号】 395015319

【氏名又は名称】 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

【代理人】

【識別番号】 100101867

【弁理士】

【氏名又は名称】 山本 寿武

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 033466

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9900593

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンテンツ内広告方法、コンテンツ内広告用サーバ及びコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 コンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報に基づいて予め用意された広告情報を当該コンテンツに含ませるコンテンツ内広告方法。

【請求項 2】 広告依頼主の指定と、コンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報とに基づいてコンテンツに広告情報を挿入するコンテンツ内広告用サーバ。

【請求項 3】 コンテンツが起動されたときに、当該コンテンツについて予め割り当てられた広告情報を取得し、当該広告情報をコンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報に基づいて挿入するコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、広告依頼主の依頼と、コンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報とに基づいて、コンテンツが起動されたときに予め割り当てられている広告情報を取得し、これをコンテンツ中に挿入することにより、コンテンツ中で広告宣伝を行うことができるようにしたものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、ゲーム等のコンテンツ中で広告依頼主の広告を表示することが行われている。最も典型的な例では、ドライビングゲームのコース中の看板に本物の広告をテクスチャとして貼り付けることによって行われている。このようないわゆるゲーム内広告は、コンテンツ製作者であるゲームソフト会社が広告依頼主を探し、この広告依頼主の依頼に基づいた広告用のテクスチャデータを作成し、これをゲーム内広告用領域用のテクスチャとして設定することによって行われる。広告用のテクスチャを含むゲームプログラムデータ及びテクスチャ、音声データ g は

、オーサリングツールによってハードディスク等に一端記録された後に、光ディスクの製造工程に送られ、スタンパにされる。このスタンパによって、大量の光ディスクが製造される。

【 0 0 0 3 】

このようなコンテンツが光ディスクとしてユーザに渡ると、ユーザがゲーム空間内にて、看板上に依頼主の広告を見ることができる。

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

上記方法はコンテンツをメディアに入れてユーザに配布するものであり、ネットワークに対応した広告宣伝に応用できない。また、その広告領域は新たにスタンパを製作しない限り同じ広告が表示されることになる。

この発明はこのような問題点を解決するためになされたものである。

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】

この発明に係るコンテンツ内広告方法は、コンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報に基づいて予め用意された広告情報を当該コンテンツに含ませるものである。

【 0 0 0 6 】

また、この発明に係るコンテンツ内広告用サーバは、広告依頼主の指定と、コンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報とに基づいてコンテンツに広告情報を挿入するものである。

【 0 0 0 7 】

また、この発明に係るコンテンツ内広告を実現するためのプログラムの伝送媒体は、コンテンツが起動されたときに、当該コンテンツについて予め割り当てられた広告情報を取得し、当該広告情報をコンテンツ中に含まれる広告挿入可能を示す情報に基づいて挿入するものである。

【 0 0 0 8 】

【発明の実施の形態】

以下、図 1 から図 9 を順次参照してこの発明の実施の形態について説明する。

図 1 は、ネットワーク、例えばケーブルテレビ、広帯域の無線ネットワーク或いは光ファイバネットワークに、関連するサーバや端末が接続された全体のシステムを示すブロック図である。この図 1 に示されるように、ネットワークには、コンテンツサーバ 4 及びシステム 3 からなるコンテンツプロバイダのシステム 2、コンテンツ等のデータベース 6 を有する広告代理店のサーバ 5、コンテンツ提供会社の端末 7-1～7-N、広告主の端末 8-1～8-N、ユーザの端末 9-1～9-N、銀行のサーバ 10 及び広告制作会社のサーバ 11 が夫々接続されている。

【 0 0 0 9 】

ここで、コンテンツサーバ 4 は、ユーザ 9-1～9-N に要求されたコンテンツを配信するためのものであり、コンテンツ提供会社 7-1～7-N でオーサリングされたデジタルコンテンツ、例えばゲーム等のコンテンツが大量に蓄えられている。

【 0 0 1 0 】

このシステム全体について図 2 を参照して説明する。コンテンツ提供会社 7-1～7-N が、広告代理店サーバ 5 に対し、広告の挿入可能な部分や時間、デモンストレーション用情報等を示す広告構造情報を提供すると（①広告構造情報の提供）、広告代理店のサーバ 5 のデータベース 6 にこれらが登録される。広告代理店のサーバ 5 は、例えば新規登録のタイトルの「タイトル名」「内容」等の情報を、広告主の端末 8-1～8-N にメールにてダイレクトに案内する（②案内）。

【 0 0 1 1 】

広告主 8-1～8-N は広告代理店のサーバ 5 にアクセスし、それらの情報を閲覧することができる（③閲覧）と共に、そのブラウザ画面上から広告の申し込みができる（④申し込み）。広告主が決まると、広告代理店のサーバ 5 からコンテンツ提供会社の端末 7-1～7-N に対してメールにより「広告主名」や時間帯、期間等の情報が伝達される（⑤通知）。また、広告代理店のサーバ 5 から広告構造情報が広告制作会社のサーバ 11 に供給される（⑥発注）。広告制作会社のサーバ 11 からできあがったビットマップデータ等の広告情報が広告代理店の

サーバ5に納品される（㊦納品）。

【0012】

次に、広告代理店のサーバ5から、広告主の端末8-1～8-Nを通じて広告主に対し、広告が完成したことをメールにて伝える（㊧通知）。広告主は、端末8-1～8-Nを介して広告代理店のサーバ5上で閲覧をすることができる（㊨閲覧）。ここで広告主が「OK」のボタン等を押すと、納品となり、コンテンツ提供会社の端末7-1～7-Nを通じてコンテンツ提供会社に対してメールによる明細書が送付される（▲10▼納品）。この明細書の内訳は、「広告主」、「期間」、「時間帯」、「広告料」等である。

【0013】

広告代理店サーバ5からの広告情報は、コンテンツ提供会社の端末7-1～7-Nを介してコンテンツ提供会社に提供され、ここでオーサリング処理によりデジタルコンテンツや広告プログラムとマージされた後、コンテンツプロバイダ2のコンテンツサーバ4に記録される（▲11▼登録）。以降、ユーザが端末9-1～9-Nを用いてこのコンテンツの申し込みを行い（▲12▼申込）、これをダウンロードし（▲13▼ダウンロード）、起動すると、そのコンテンツに付加されている広告プログラムにより、広告代理店のサーバ5から広告情報が該当ユーザの端末9-1～9-Nにダウンロードされ（▲14▼広告情報）、以降、ユーザの起動したコンテンツ中において、広告動作が展開される。

【0014】

一方、広告代理店のサーバ5から広告主の端末8-1～8-Nを介してデジタルコンテンツの配信数等の広告状況が広告主に通知され（▲15▼通知）ると共に、コンテンツ提供会社の端末7-1～7-Nを介してコンテンツ提供会社に同様の情報が通知され（▲16▼通知）、更に、銀行に対しても、サーバ10を通じて同様の情報に基づく広告主への請求、コンテンツ提供会社への支払い金額が通知される。これにより、銀行は広告主への請求、コンテンツ提供会社への支払いを行う。

【0015】

図2Aは、コンテンツ提供会社の端末7-1～7-Nを介して広告代理店のサ

サーバ5に供給される広告構造情報のデータ構造の一例を示す説明図である。

【0016】

この図2Aに示されるように、広告構造情報は、コンテンツ提供会社のID、タイトル名等のヘッダ、ムービーデータ（数十～数百フレームのグラフィックスデータ）、デモンストレーション用ゲームプログラム、オブジェクトデータ、テクスチャデータ等からなる。ここで、デモンストレーション用プログラムは、実際のタイトルのプログラムが、デモンストレーション用の簡略化されたものである。また、オブジェクトデータは、例えばポリゴン頂点データ等からなるオブジェクトの座標値の集合である。テクスチャデータは、このオブジェクトデータが透視変換により3次元から2次元に変換された後の座標値が示す領域に書き込まれるべき模様データであり、例えばオブジェクトデータが車であれば、テクスチャデータはそのボディの柄等である。

【0017】

この図2Aに示されるように、ムービーの領域には、広告挿入可能情報AD1が、オブジェクトの領域の先頭には広告挿入可能情報AD2が、各テクスチャの領域の先頭には夫々広告挿入可能情報AD3及びAD4が組み込まれている。例えばAD1には、広告の挿入が可能であることを示すコード、ムービーであることを示すコード、挿入フレーム数、解像度等の情報が、AD2には、広告の挿入が可能であることを示すコード、オブジェクトであることを示すコード、オブジェクトの最大ポリゴン頂点数等の情報が、AD3及びAD4には、夫々、広告の挿入が可能であることを示すコード、挿入形態がテクスチャ全部、一部の何れでも可能であることを示すコード、テクスチャであることを示すコード、テクスチャの全部の場合の範囲、テクスチャの一部の範囲等の情報が夫々含まれる。これらの情報が広告代理店のサーバ5で参照されることにより、広告主の閲覧用の画面が生成される。

【0018】

図3Bは広告主が閲覧するための広告代理店のサーバ5にアクセスした場合に見ることのできる画面表示例である。この図3Bに示されるように、閲覧画面は、タイトル、メーカー、広告対象1、見積金額、広告対象2、見積金額などの一

覧表と、この一覧表の下に表示される、ゲームデモを実行させるためのゲームデモスイッチSW1、広告の見本を見るための広告見本スイッチSW2、広告対象1～広告対象nを指定するためのスイッチSW3～SWn、見積総額を計算させ、表示させるための見積総額スイッチSWn+1、広告の掲載スケジュールを表示させるためのスケジュールスイッチSWn+3、広告掲載期間を入力するための入力領域IN1、広告掲載時間帯を入力するための入力領域IN2及び申込を行うための申込スイッチSWn+2からなる。

【0019】

広告主は、ゲームデモを見、広告見本を見、広告対象を選択し、広告掲載する期間、時間帯を入力し、見積総額を確認し、申込みを行うことができる。尚、広告代理店のサーバ5のデータベース6には、上記一覧表とその内容が同一のデータベースが形成されている。

【0020】

広告主がスケジュールボタンSWn+3を押圧すると、図4に示されるようなスケジュールSC1が、広告対象を選択するためのボタンBu1～Bun、月を指定するための月スケジュールSC2、日を指定するための日スケジュールSC3と共に広告主の端末8-1～8-Nに接続されたテレビジョンモニタ（図示せず）に表示される。

【0021】

スケジュールSC1は、時間帯、ステータス、金額からなる。時間帯は1時間ずつとなっている。ステータスは、既に広告主が申し込んでいるか否かを示し、「○」が申し込み可能、「×」が申し込み不可能を意味する。つまり、「×」の時間帯は既に別の広告主によって申込みがされてしまっていることを示している。また、このスケジュールは、広告対象毎に設けられている。この図に示されるように、現在のスケジュールは、広告対象1が選択されている。このとき、広告対象1のボタンBu1がリバーズ表示される（図において斜線でハッチングされている）。また、月は、5月（ハッチングされている）で、日は、10日（ハッチングされている）が指定されている。

【0022】

図5は、ユーザの端末9-1～9-Nを示すブロック図である。この図5に示されるように、ユーザの端末9-1～9-Nは、ユーザ端末12、テレビジョンモニタ13、主データストレージ14、副データストレージ15、コントローラ16、ネットワーク1用のインターフェース17からなる。この端末9-1～9-Nは、例えば家庭用ゲーム機等に代表されるエンタテインメントシステムであり、主データストレージ14は、ハードディスクドライブや高速な光ディスクドライブ等であり、副データストレージ15は、フラッシュメモリ等である。主データストレージ14には、図6に示されるような広告プログラムAP1～APnを夫々含むゲームデータG1～Gnが夫々記憶される。

【0023】

図6に示されるように、ゲームデータは、コンテンツ提供会社名、タイトル、発売日等からなるヘッド、ムービーデータ、プログラムデータ、オブジェクトデータ、テクスチャデータ、広告プログラムデータAP等からなる。ここで、プログラムデータは広告構造情報とは異なりデモンストレーション用のプログラムではなく、販売用の正規プログラムである。また、広告プログラムデータは、埋め込まれている上述の広告可能情報に基づいて広告代理店のサーバ5から広告情報を取得し、ゲーム中にこれを掲載するプログラムである。

【0024】

次に、図7を参照して、ユーザが自己の端末9-1～9-Nにダウンロードしたコンテンツを起動した場合における広告プログラムによる広告掲載動作について説明する。

【0025】

端末9-1～9-Nにダウンロードされているゲーム等のデジタルコンテンツが起動されると、広告プログラムが起動され、ステップS1において、この広告プログラムがデジタルコンテンツが起動されたか否かを判断し、「YES」であればステップS2に移行する。ステップS2では、広告プログラムが、広告代理店のサーバ5にアクセスし、ついでステップS3では、ユーザの端末9-1～9-Nで起動されたデジタルコンテンツのタイトル、ユーザのアドレスを通知する。これによって、サーバ5は、データベース6から対応する広告データを読み出

し、上記アドレスに転送する。ステップ S 4 では、ユーザの端末 9 - 1 ~ 9 - N が広告プログラムの制御の元に上記広告データを受信し、ステップ S 5 において、主データストレージ 1 4 に記録し、ステップ S 6 において、広告データの主データストレージ上のアドレスと、広告対象の位置、即ち、図 6 に示されるどの広告挿入可能情報かを示す情報とからなるテーブルを生成する。

【 0 0 2 6 】

ステップ S 7 においてゲームが開始されると、以降、ステップ S 8 において広告情報の挿入位置か否かを判断し、「Y E S」であればステップ S 9 において対応広告データをメモリの対応位置に配置する。尚、ゲームの進行よりも早めに配置が行われることは言うまでもない。また、一度に全ての広告データを取得せずに、ゲームの進行に合わせながら少しずつ取得するようにしても良い。尚、ムービーの場合はゲームが開始される直前にはメインメモリやグラフィックスエンジンのバッファに置かれ、オブジェクトの場合はゲームが開始される直前若しくはそれが使用される前にはメインメモリに置かれ、テクスチャの場合は、ゲームが開始される直前若しくはそれが使用される前にはメインメモリ若しくはグラフィックスエンジンのバッファに置かれることが好ましい。

【 0 0 2 7 】

これによって、例えばカーレーシングゲーム等で、広告主の製造する実際の車と同じ車がユーザによって操作できたり、ユーザの操作する車のボディに広告主の宣伝が掲載されたり等が実現できる。

【 0 0 2 8 】

次に、図 8 を参照して、上記広告プログラムによって広告データが要求されたときの広告代理店のサーバ 5 の動作について説明する。

【 0 0 2 9 】

ステップ S 1 0 ではユーザの端末 9 - 1 ~ 9 - N からアクセスが有るか否かが判断され、「Y E S」であればステップ S 1 1 において端末 9 - 1 ~ 9 - N からデジタルコンテンツのタイトルやユーザのアドレスを受信し、ステップ S 1 2 においてデータベース 6 を参照し、ステップ S 1 3 において上記タイトルに対応する広告データを読み出し、ステップ S 1 4 において受信したユーザアドレスの示

す端末 9-1~9-N に広告データを送信し、ステップ S 1 5 において、広告データの送信記録を更新する。この送信記録の更新により、どのくらい広告が視聴されたかを計測することができ、この値に基づいたコンテンツ提供会社への支払いや、広告主への請求を計算することも可能となる。

【 0 0 3 0 】

次に、図 9 を参照して、デジタルコンテンツのダウンロード時における広告掲載について説明する。

【 0 0 3 1 】

ステップ S 2 0 では、コンテンツプロバイダ 4 のシステム 3 が、デジタルコンテンツのダウンロード要求があったか否かを判断し、「YES」であればステップ S 2 1 に移行し、ここで、タイトルを広告代理店のサーバ 5 に通知する。広告代理店のサーバ 5 は、受信したタイトルに対応する広告データをデータベース 6 から検索し、これをコンテンツプロバイダ 2 のシステム 3 に送信する。ステップ S 2 2 では、ダウンロード用の広告データを受信し、ステップ S 2 3 でコンテンツサーバ 4 がダウンロードを開始すると、ステップ S 2 4 において、システム 3 は、ダウンロード先のユーザの端末 9-1~9-N に対し、広告データを送信する。これによって、ダウンロード中のユーザの端末 9-1~9-N のテレビジョンモニタ 1 3 には、対応する広告が出力される。ステップ S 2 5 では、システムが、コンテンツサーバ 4 によるダウンロードが終了したか否かを判断し、「YES」であれば終了し、「NO」であれば再びステップ S 2 4 に移行する。

【 0 0 3 2 】

尚、広告代理店のサーバ 5 が広告データを直接ユーザの端末 9-1~9-N に送るようにしても良い。その場合には、端末 9-1~9-N からダウンロードの開始、終了を示すデータを受信する必要があると共に、コンテンツプロバイダ 2 のシステム 3 からダウンロードを要求したユーザのアドレスを事前に受信する必要がある。

【 0 0 3 3 】

また、上述の例においては、画像のみであったが、音声による広告も同様に可能であることは言うまでもない。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

ネットワークに接続された全体のシステムを示すブロック図である。

【図 2】

各間の情報のやり取りを示す通信フローである。

【図 3】

広告構造情報のデータ構造の一例を示す説明図及び広告主用の画面例である。

【図 4】

広告表示時間帯、ステータス及び金額を示す広告主用の画面例である。

【図 5】

ユーザのクライアント端末の構成例を示すブロック図である。

【図 6】

ユーザのクライアント端末にダウンロードされるコンテンツの構造を示す説明図である。

【図 7】

ユーザのクライアント端末でゲームが起動された場合における広告宣伝動作を示すフローチャートである。

【図 8】

ゲームが起動されたクライアント端末で動作する広告プログラムの動作を示すフローチャートである。

【図 9】

ユーザのクライアント端末にゲームデータがダウンロードされているときの広告出力動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

- 1 ネットワーク
- 2 コンテンツプロバイダ
- 3 システム
- 4 コンテンツサーバ
- 5 広告代理店サーバ

6 データベース

7-1~7-N コンテンツ提供会社の端末

8-1~8-N 広告主の端末

9-1~9-N ユーザの端末

10 銀行のサーバ

11 広告制作会社の端末

12 ユーザ端末

13 テレビジョンモニタ

14 主データストレージ

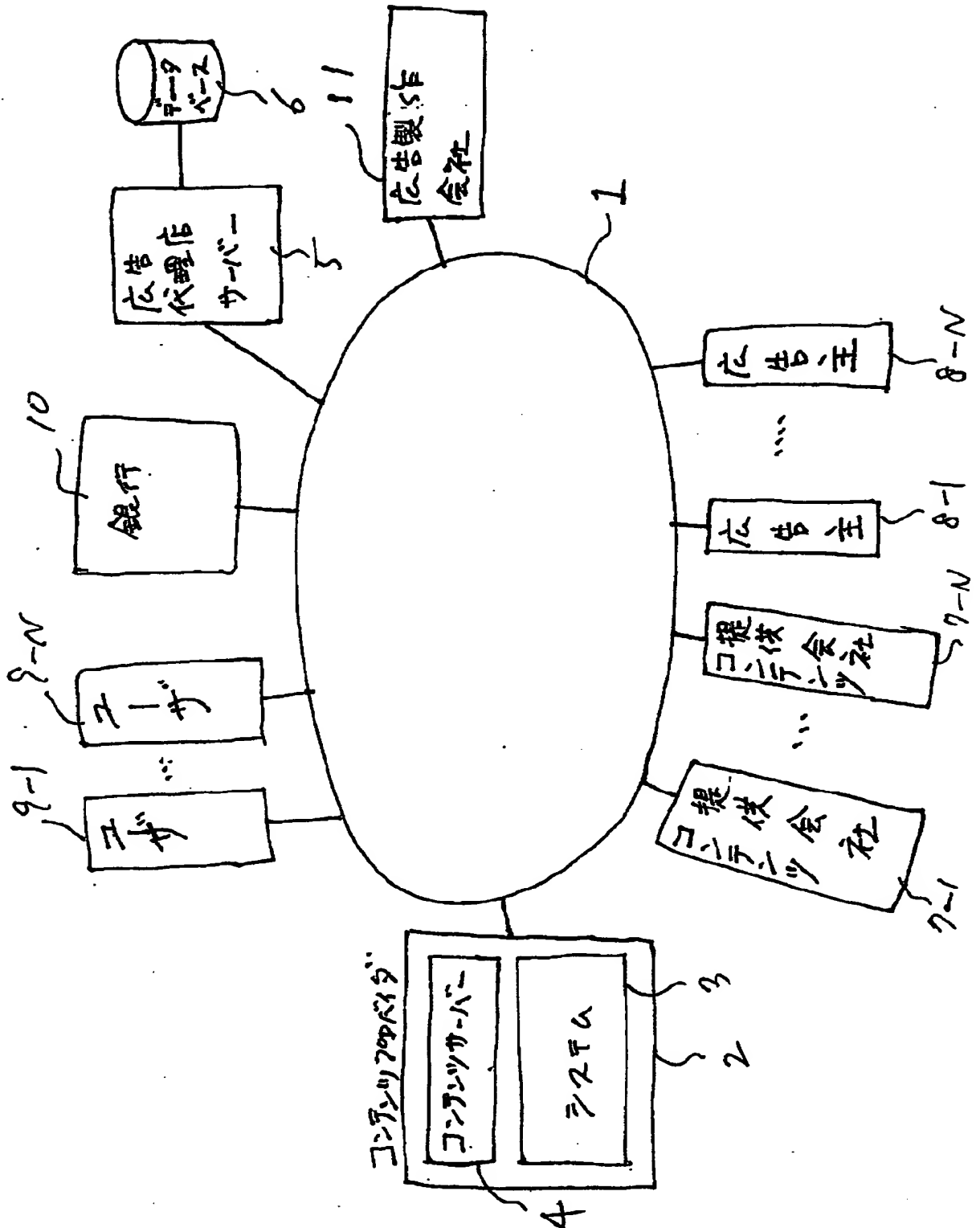
15 副データストレージ

16 コントローラ

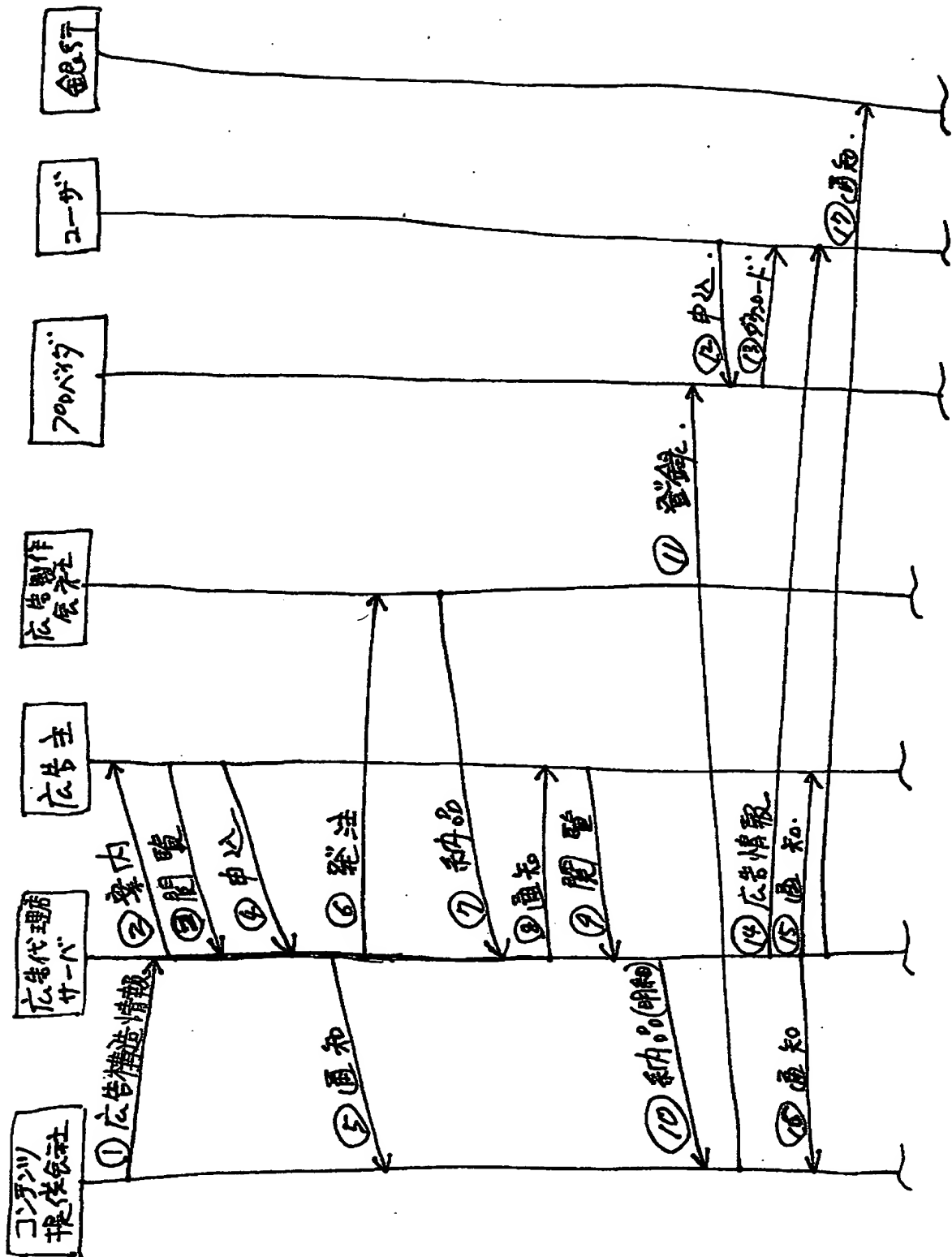
17 インターフェース

【書類名】 図面

【図1】

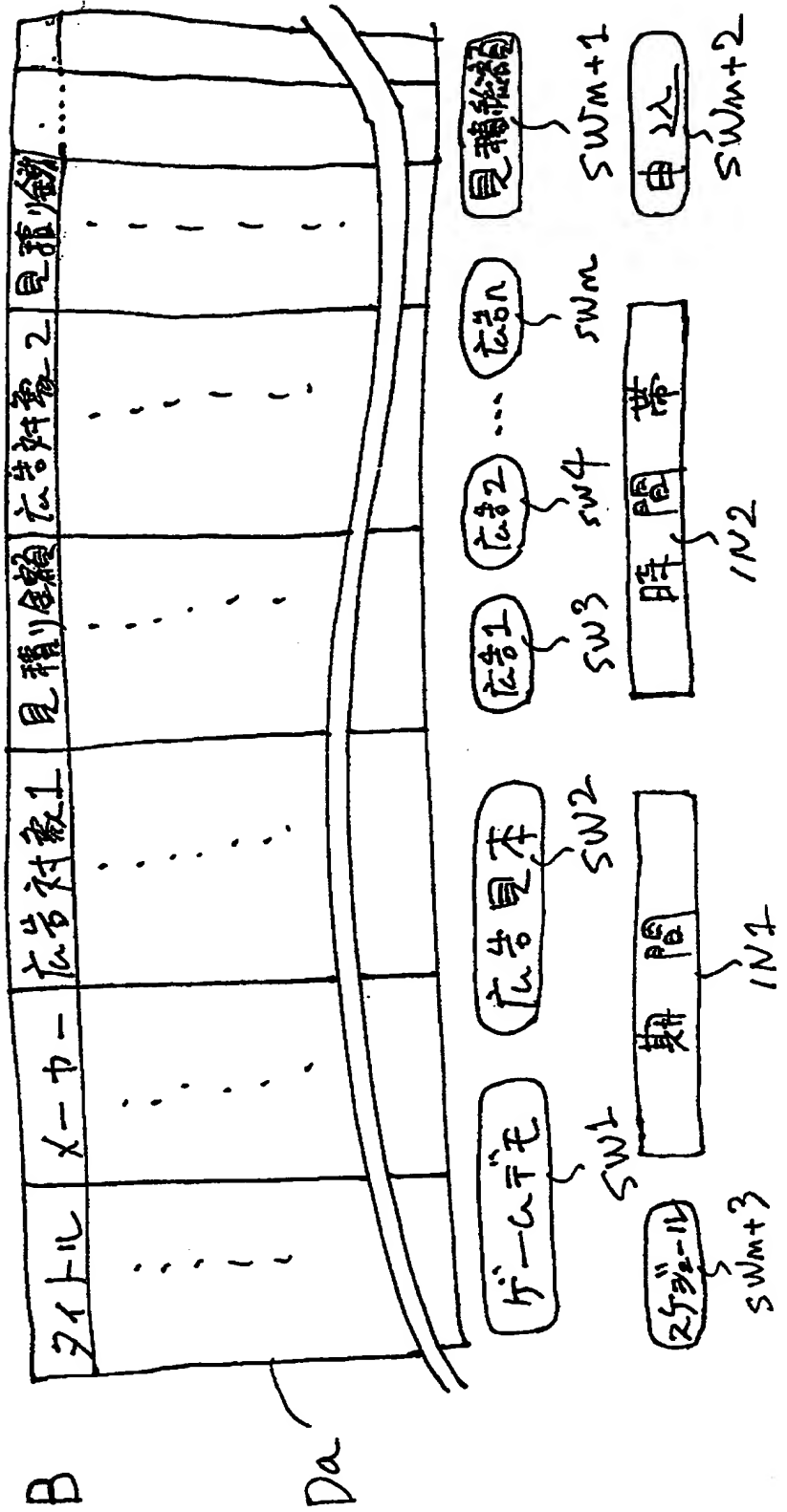
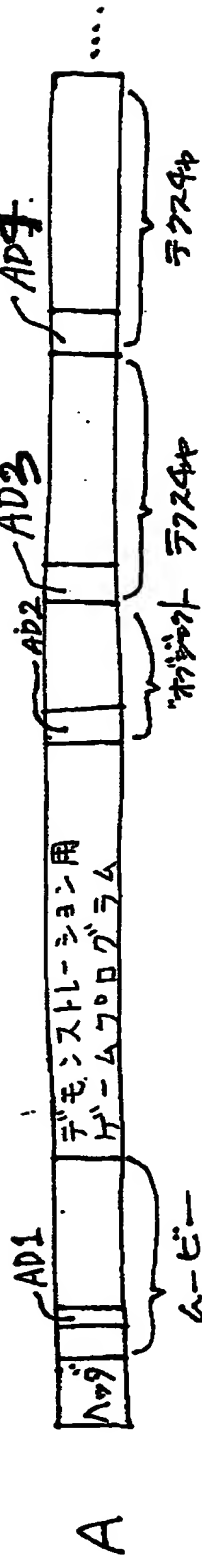


【図2】

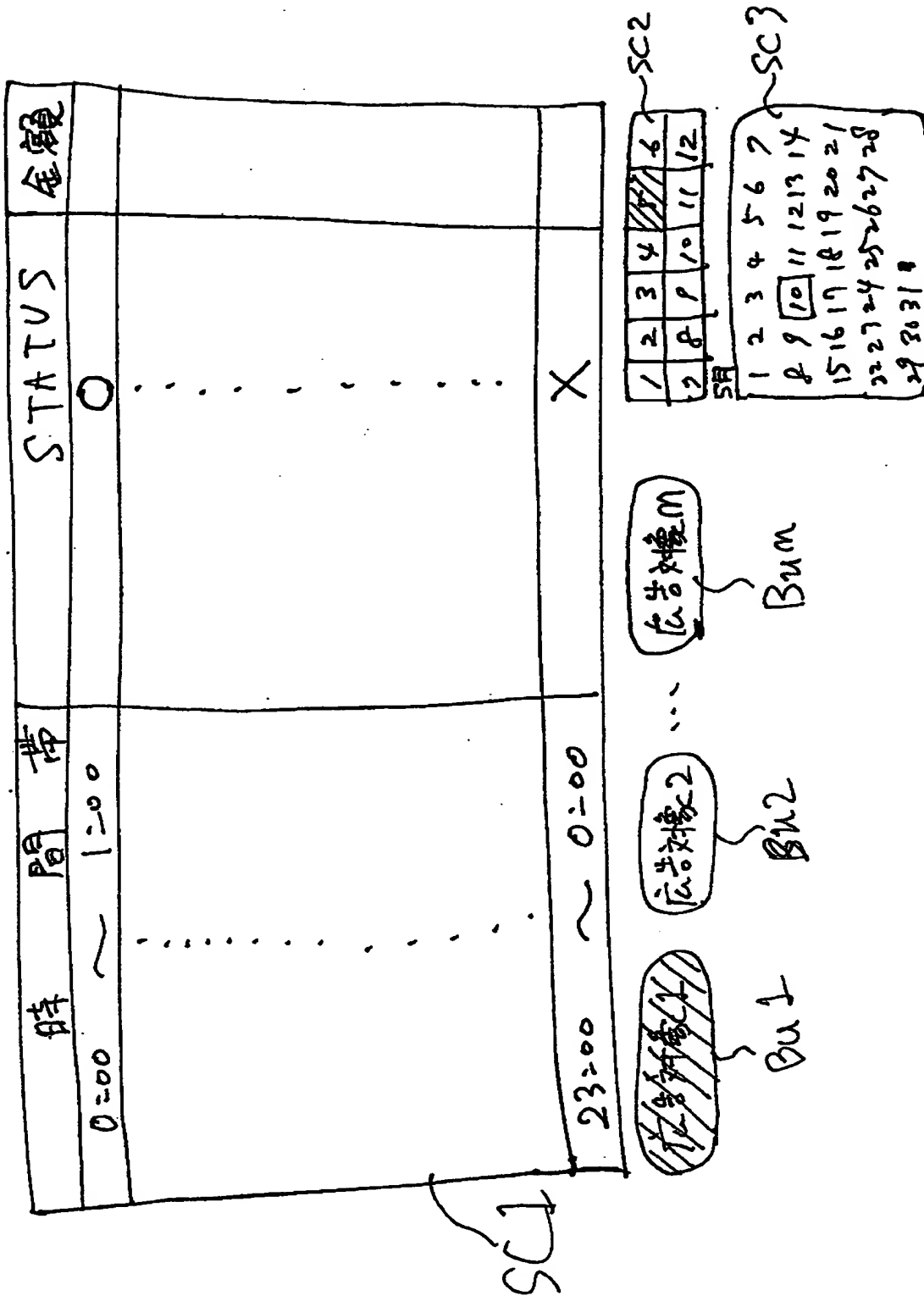


【図3】

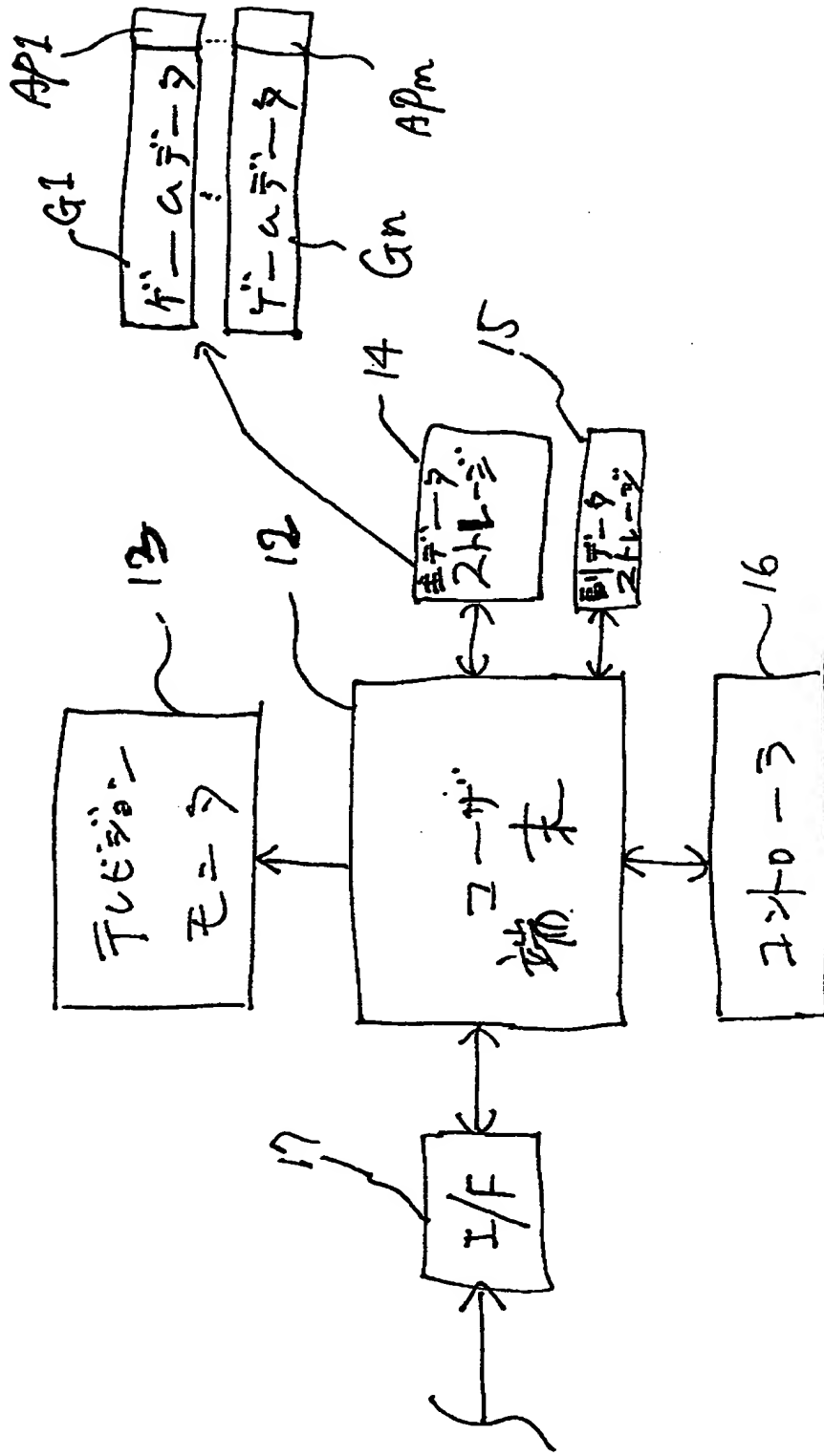
広告構造情報



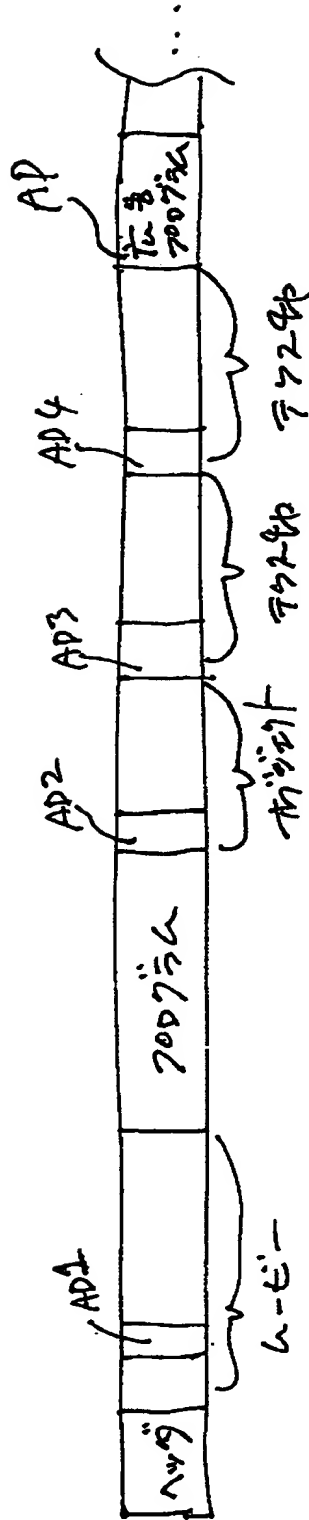
【図4】



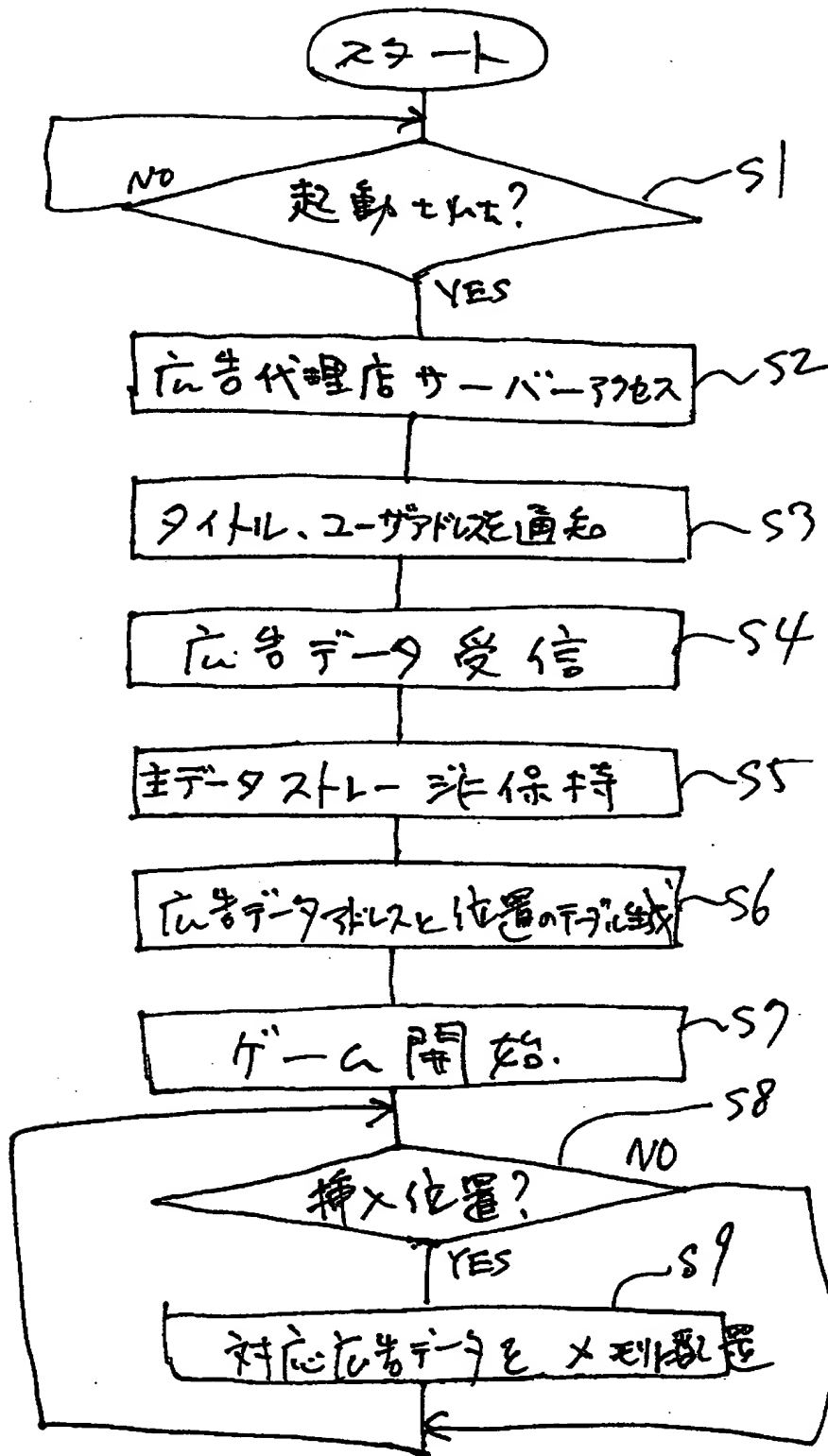
【図5】



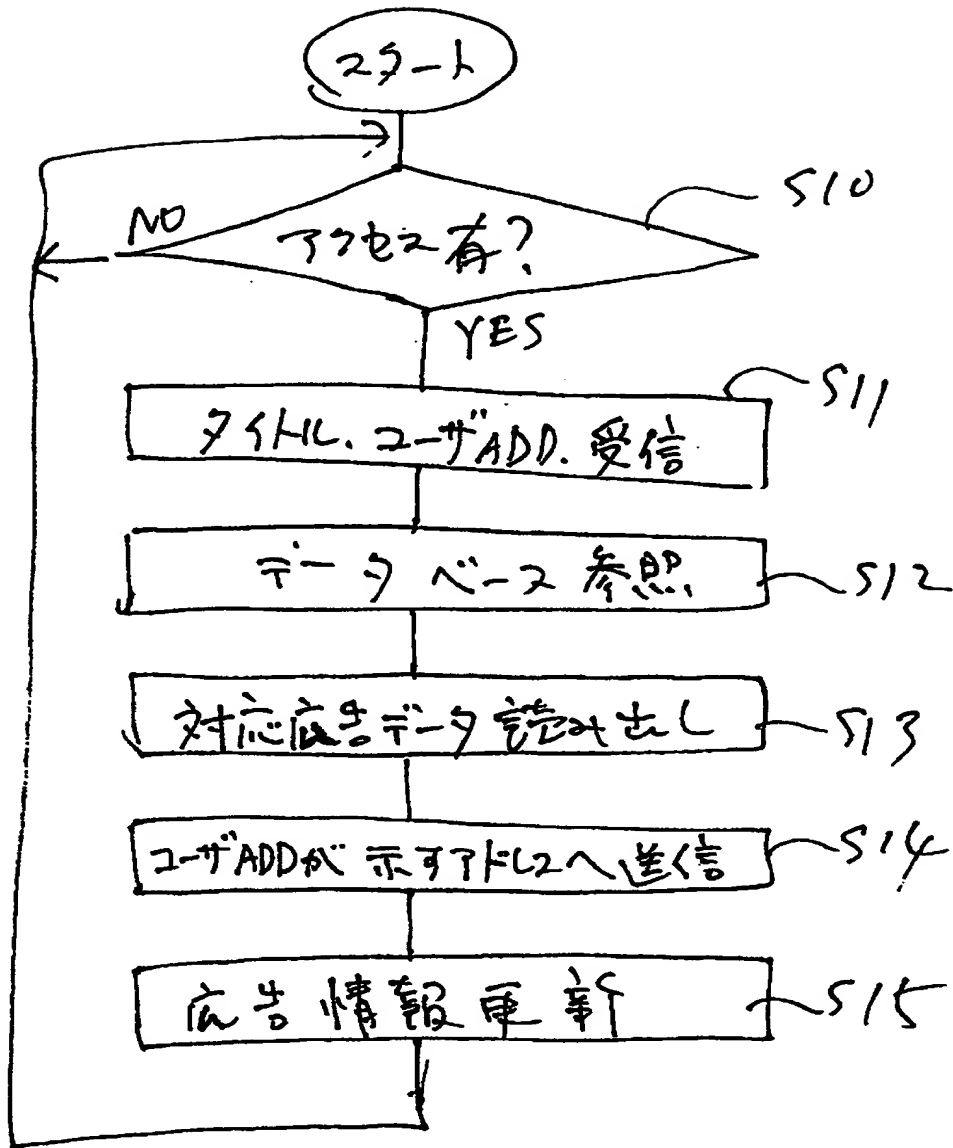
【図 6】



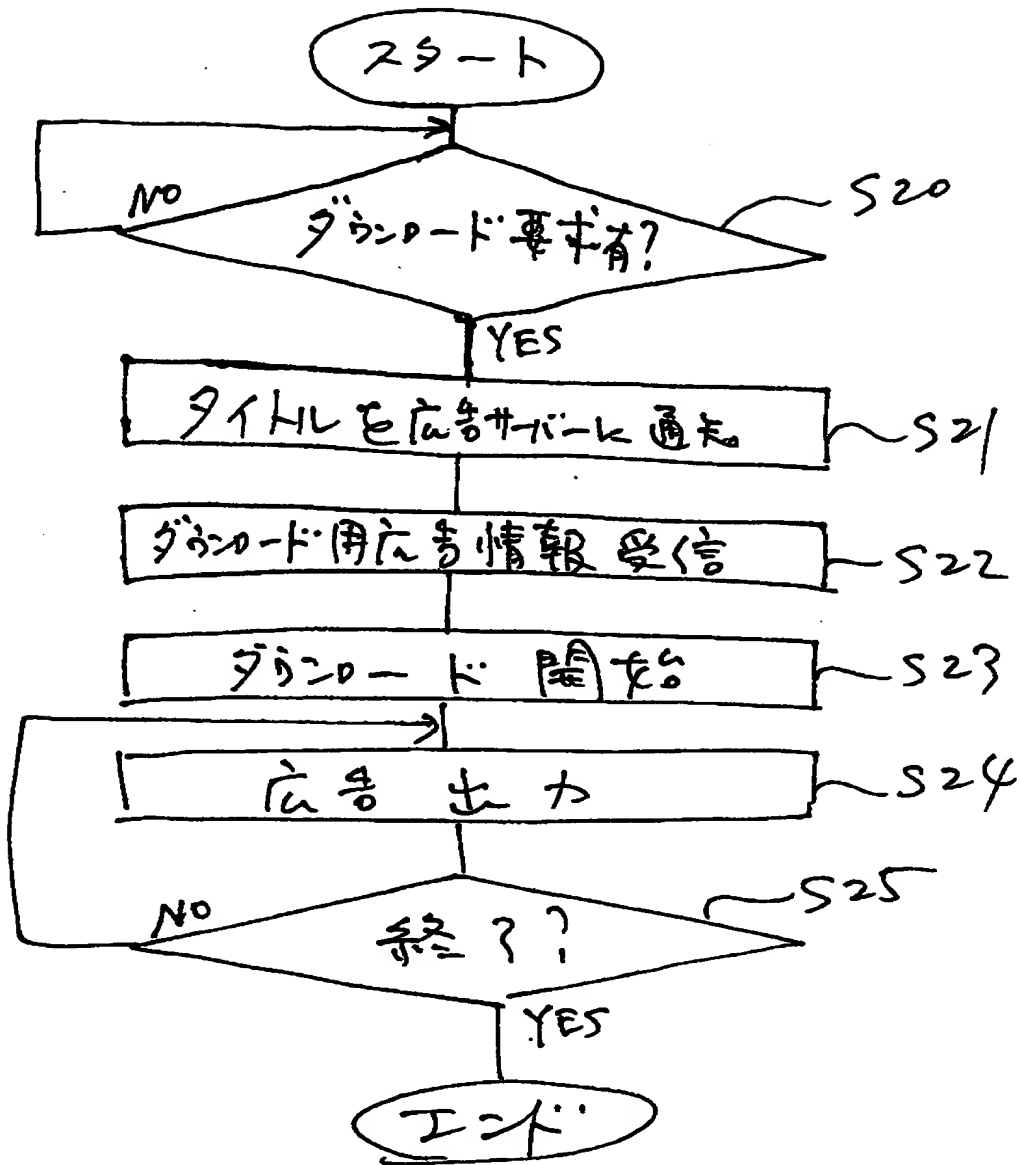
【図7】



【図8】



【図9】



【書類名】 要約書

【課題】 ネットワークインフラに対応した広告システムを提供することを目的とする。

【手段】 ゲームデータ中の広告挿入可能情報に基づいて、ユーザがダウンロードしたコンテンツを起動したときに、予め割り当てられている広告情報を挿入し、その後、コンテンツの動作中に対応個所にて広告情報を表示する。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [395015319]

1. 変更年月日 1997年 3月31日

[変更理由] 住所変更

住 所 東京都港区赤坂7-1-1

氏 名 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント